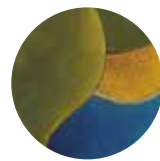
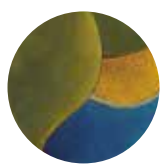


2025 BILANCIO SOCIALE



impresa sociale srl

INDICE



Introduzione pag. 3

Nota metodologica pag. 4



PARTE I > IDENTITA'

Ragione sociale pag. 7

La storia pag. 9

Mission e vision pag. 13

Governance pag. 14

Staff pag. 15

Le attività 2025 pag. 16



PARTE II > RELAZIONE SOCIALE

Gli stakeholder pag. 25

Enti ed Istituzioni pag. 26

Partner pag. 27



PARTE III > SITUAZIONE ECONOMICO FINANZIARIA

Dati economico - finanziari pag. 29



PARTE IV > IL FUTURO

Le prospettive di sviluppo pag. 32

Introduzione

Il bilancio sociale 2025 di Q Academy ha l'obiettivo di rendere conto della propria gestione, delle attività svolte e dei risultati raggiunti a tutti gli stakeholder con i quali, direttamente e/o indirettamente, si è messa in relazione.

Il bilancio sociale si propone dunque di:

- fornire a tutti gli stakeholders un quadro complessivo delle attività, della loro natura e dei risultati dell'ente;
- favorire processi partecipativi interni ed esterni all'organizzazione;
- fornire informazioni utili sulla qualità delle attività dell'ente per ampliare e migliorare le conoscenze e le possibilità di valutazione e di scelta degli stakeholders;
- dare conto dell'identità e del sistema di valori di riferimento assunti dall'ente e della loro declinazione nelle scelte strategiche, nei comportamenti gestionali, nei loro risultati ed effetti;
- esporre gli obiettivi di miglioramento che l'ente si impegna a perseguire;
- fornire indicazioni sulle interazioni tra l'ente e l'ambiente nel quale esso opera;
- rappresentare il «valore aggiunto» creato nell'esercizio.

Il 2025 è stato un anno complesso e difficile sotto tanti punti di vista: sul fronte geopolitico non si è raggiunta la attesa risoluzione dei conflitti in Medio Oriente e Ucraina, su quello climatico si è confermato come uno dei tre anni più caldi mai registrati a livello globale, proseguendo la tendenza degli ultimi undici anni di temperature record.

Sono aumentate le disuguaglianze, come evidenziato nel rapporto Oxfam 2026 "Resisting the Rule of the Rich" che sottolinea un'estrema concentrazione della ricchezza: i 12 miliardari più ricchi possiedono più della metà più povera della popolazione mondiale (oltre 4 miliardi di persone) con conseguente impatto su discriminazione, accesso a salute e istruzione, perdita del potere di acquisto economico.

Anche in Italia, il 91% dell'incremento di ricchezza negli ultimi 15 anni è stato assorbito dal 5% più facoltoso, lasciando solo il 2,7% alla metà più povera delle famiglie.

Nel 2025, l'Italia ha anche affrontato una profonda crisi demografica con un calo della popolazione (sotto i 59 milioni) e un rapido invecchiamento, unito a un aumento della

povertà assoluta e della perdita di potere d'acquisto dei salari. La denatalità ha raggiunto record storici (1,18 figli per donna), con un aumento delle famiglie composte da persone sole.

il 2025 è stato l'anno in cui l'Intelligenza Artificiale è diventata una presenza stabile nelle vite delle persone: per milioni di utenti è diventato normale rivolgersi ai chatbot per risolvere problemi pratici, lavorativi e persino personali.

L'uso crescente dell'IA porta con sé sfide etiche, generando un grande dibattito su questioni legate alla privacy, alla sicurezza dei dati e all'impatto sull'occupazione con non poche preoccupazioni relativamente all'impatto sulla disinformazione e sulla salute mentale soprattutto tra i giovani.

In questo scenario, Q Academy ha sviluppato progetti che a vario titolo rappresentassero un'opportunità di riflessione su temi quali l'innovazione, la crescita culturale, l'inclusione, cercando di dare voce a soggetti in grado di fornire chiavi di lettura della contemporaneità e strumenti di apprendimento innovativi.



Nota metodologica

Il bilancio sociale 2025, seguendo le Linee guida per la redazione del bilancio sociale degli enti del Terzo settore (Decreto del 4 luglio 2019), è stato redatto sui principi di:

- rilevanza
- completezza
- trasparenza
- neutralità
- competenza di periodo
- comparabilità
- chiarezza

Il documento si sviluppa in quattro principali sezioni:

> **PARTE I:** identità e profilo, quale espressione della storia, dell'assetto istituzionale, organizzativo e delle macro-attività del 2025.

> **PARTE II:** relazione sociale, quale rappresentazione qualitativa e quantitativa delle relazioni con i principali stakeholder e il territorio.

> **PARTE III:** situazione economico-finanziaria, quale espressione delle risorse economiche prodotte.

> **PARTE IV:** programmazione e progetti futuri.

Il bilancio sociale 2025 è diffuso solo attraverso strumenti online e reso disponibile sul sito www.qacademy.it.

Quando nel presente documento è usato il maschile, la forma è da intendersi a solo scopo di semplificazione e in senso inclusivo rispetto a tutte le persone.



PARTE I



IDENTITÀ'

Ragione sociale

Q Academy impresa sociale s.r.l.

Data Costituzione:

17 settembre 2013

Sede legale:

via Fausto Pesci 38 – 00177 Roma

Mail:

info@qacademy.it

Pec:

qacademy@pec.it

Sito internet:

www.qacademy.it

Partita IVA/ Codice Fiscale:

12544991008

Numero REA:

RM - 1382249

Codice ATECO prevalente:

74.90.99 altre attività professionali:

consulenza nuove tecnologie e cultura digitale

Codice ATECO ulteriore:

855209 "altra formazione culturale"



ESC

Reset

↔

Bloc
Majusc

↵

La storia

Q Academy è un'impresa sociale che dal 2013 propone **progetti di produzione, formazione e valorizzazione** in ambito sociale, culturale e dello spettacolo.

Come riportato nello **statuto** – aggiornato nel settembre 2024 - l'impresa sociale ha per oggetto le seguenti attività di produzione e scambio di beni e servizi di utilità sociale e di erogazione di servizi culturali:

- organizzazione e realizzazione di lezioni, seminari, laboratori e corsi di formazione e perfezionamento per l'esercizio delle professioni artistiche e tecniche del settore dello spettacolo dal vivo, del teatro, della musica, della danza, della cinematografia, della radio, dell'audiovisivo e delle nuove tecnologie nonché dello spettacolo e dell'intrattenimento;
- formazione professionale e aggiornamento, sulle stesse materie, di personale docente delle scuole; alta formazione e servizi educativi nel settore teatrale, musicale e dello spettacolo in generale;
- valorizzazione del patrimonio culturale della tradizione teatrale e cinematografica italiana, con l'organizzazione, direzione artistica e promozione di eventi, rassegne e stagioni teatrali e di rassegne cinematografiche;
- elaborazione di materiale didattico e produzione di documentari a complemento e sostegno delle iniziative intraprese
- attuazione e promozione di programmi e iniziative a sostegno della formazione dei giovani nel settore teatrale, musicale, coreutico, cinematografico, radiotelevisivo, dell'audiovisivo e delle nuove tecnologie nonché dello spettacolo e dell'intrattenimento in generale;
- organizzazione e realizzazione di lezioni, seminari, laboratori e corsi dedicati a soggetti disabili o socialmente svantaggiati e finalizzati alla protezione e pubblica tutela dei minori.

I progetti realizzati dal 2013 ad oggi testimoniano l'evoluzione da iniziative legate allo spettacolo dal vivo e all'audiovisivo educational, ad altre orientate al digital device e alla diffusione di nuovi linguaggi come strumento di supporto nell'ambito della formazione e della valorizzazione di beni e attività culturali: dall'audiovisivo al fumetto, dal gaming al VR/AR.

2013

NASCE Q ACADEMY IMPRESA SOCIALE S.R.L.

Prende avvio la **NUOVA ACCADEMIA INTERNAZIONALE D'ARTE DRAMMATICA**, diretta da Alvaro Piccardi, una attività di formazione teatrale rivolta ad aspiranti attori e attrici per acquisire specifiche competenze ed abilità nell'ambito artistico, dello spettacolo e del teatro.

2014

CORSO DI TEATRO SOCIALE E DI COMUNITÀ, diretto da Antonio Calenda: 100 ore di Teatro Patologico con la direzione di Dario D'Ambrosi e 50 ore di Danza Movimento Terapia guidate dalla coreografa Jacqueline Bulnes, già prima ballerina della Scuola Martha Graham

2015

Al termine del Triennio della **NUOVA ACCADEMIA INTERNAZIONALE D'ARTE DRAMMATICA** viene prodotto uno spettacolo in collaborazione con il Teatro della Pergola di Firenze e con la regia di Gabriele Lavia

2016

Ideazione e produzione di **TUTTÙN – la non scuola a San Chirico Raparo (PZ)**: in Basilicata un'attività laboratoriale proposta dal Teatro delle Albe di Ravenna, ha coinvolto nell'ambito dei programmi SPRAR del Ministero degli Interni, una Comunità di Minori Migranti non accompagnati e gli adolescenti locali per attivare processi inclusione sociale e di sviluppo di comunità.

2017

Viene presentato lo spettacolo **«ARGONAUTICHE»**, esito di Tuttùn, a San Chirico Raparo, con replica a Matera durante il festival «Nessuno Resti Fuori» e al Teatro al Vascello di Roma e il documentario «Argonauti» di Alessandro Penta in anteprima nazionale, all'interno del Concorso Prospettive del FilmMaker Festival di Milano,

Ideazione e co-realizzazione di LET'S PLAY VIDEOGAME. Festival del videogioco di Roma. Presso Guido Reni District in partenariato con **AESVI**, per raccontare al pubblico tutte le valenze, da quelle economiche, a quelle antropologiche, a quelle sociologiche, che l'intrattenimento videoludico può avere.

Ideazione e produzione di **TEATRI ANTICHI Nostri Contemporanei**. Un **progetto speciale MIBACT** con il patrocinio di **INDA**. Miti, leggende, poesia e grandi interpreti a Fiesole, Ferento, Grumento, Ostia Antica, Paestum, Terme di Baia.

2018

Co-realizzazione di **ROMEVIDEOGAMELAB**. Presso gli studi di Cinecittà, un laboratorio dedicato alla sperimentazione di nuove proposte sul ruolo del gaming nella società e nelle politiche pubbliche. Promosso da Istituto Luce Cinecittà in partenariato con MIBACT, MIUR, ITA italian trade agency, CNR e AESVI. Il progetto rientra nelle iniziative dell'Anno Europeo del Patrimonio Culturale 2018.

Collaborazione alla realizzazione della mostra **CALLAS E ROMA. UNA VOCE IN MOSTRA**, ideata e prodotta da musicaPERformare e sostenuta come progetto speciale dal MIBACT, rende omaggio al celebre soprano a 40 anni dalla sua morte.

THE LUCANIANS AND THE UNDERGROUND HISTORY OF PAESTUM. Realizzazione di materiale didattico e divulgativo (testi e video) a supporto della mostra promossa dall'associazione ChinaMuseum in cinque siti della Repubblica Cinese nel periodo 16 gennaio 2019 – 8 giugno 2020.

Realizzazione della seconda edizione di **ROMEVIDEOGAMELAB**

2019

Avvio del corso di formazione **PLAYING WITH HAMLET** finalizzato a sperimentare le potenzialità che possono nascere dall'incontro tra la complessità della trama shakespeariana di Amleto e il linguaggio dei giochi di ruolo. Il progetto, finanziato da LazioCrea, ha avuto sede a Roma presso WEGIL.

Relazioni istituzionali per la mostra multimediale **MORTALI E IMMORTALI tesori del Sichuan nell'antica Cina** ai Mercati di Traiano, promossa da Roma Capitale Assessorato alla Crescita culturale – Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali, Ufficio del Patrimonio Culturale della Provincia del Sichuan e Ambasciata della Repubblica Popolare Cinese e organizzata da ChinaMuseum International s.r.l. e Tianyu Cultural Group Co., Ltd.

2020

Realizzazione della terza edizione di **ROMEVIDEOGAMELAB** che, svolto tutto online a causa della pandemia, ha affrontato il tema "videogioco, scienza e fantascienza" con uno sguardo particolare agli effetti del cambiamento climatico.

FELLINICRAFT contest rivolto a tutte le scuole italiane di ogni ordine e grado che ha tratto ispirazione dal centenario della nascita del Maestro, genio creativo della cinematografia del '900, per stimolare la consapevolezza e la conoscenza del cinema come arte creativa e per promuovere l'utilizzo del videogioco come strumento di didattica creativa.

GAME FOR FUTURE promossa dall'Agenzia Nazionale per i Giovani, nell'ambito delle attività del Corpo Europeo di Solidarietà: una maratona di 48 ore, in cui è stato pianificato, progettato e creato un applied game avente come tema la sostenibilità ambientale e i cambiamenti climatici.

6 1 MITO_Diana, prima tappa del progetto triennale, vincitore dell'Avviso Pubblico Contemporaneamente Roma 2020-2021-2022: un'esperienza in Realtà Aumentata in site specific all'interno del quartiere Eur che svela le divinità latine Diana, Venere, Minerva (una per annualità).

2021

Realizzazione della quarta edizione di **ROMEVIDEOGAMELAB** che ha affrontato il tema "Umano e digitale" articolato nelle sezioni Atomi & Bit, Reale & Virtuale, Utopie & Distopie ed Eventi.

Realizzazione della prima edizione di **ComicSponde**, festival del fumetto nato a Laveno Mombello, ridente cittadina sulla sponda lombarda del Lago Maggiore, con lo scopo di valorizzare la contaminazione tra linguaggi e discipline quali il fumetto, il videogame, la game art.

LABORATORI DI CREATIVITÀ - DALL'ANALOGICO AL DIGITALE, vincitore dell'Avviso pubblico "EduCare" promosso dal Dipartimento per le politiche della famiglia della Presidenza del Consiglio: laboratori per bambini e ragazzi mirati a raccontare storie e contenuti sul tema della cittadinanza attiva attraverso strumenti di digital storytelling disponibili nella piattaforma Minecraft.

ULISSE CONTEMPORANEO, progetto speciale MIC che segue il precedente Teatri Antichi, realizzato in collaborazione con Editori Laterza e con la direzione artistica di Piero Maccarinelli con l'intento di proporre in chiave contemporanea la figura dell'eroe omerico con un approccio multimediale e al tempo stesso mirato a valorizzare alcuni siti archeologici e contemporanei.

6 1 MITO_Venere, seconda tappa del progetto triennale, vincitore dell'Avviso Pubblico Contemporaneamente Roma 2020-2021-2022: un'esperienza in Realtà Aumentata in site specific all'interno del quartiere Eur.

GAME FOR TOURISM una game jam promossa dall'Assessorato al Turismo della Regione Lazio per rispondere all'esigenza di promuovere il territorio laziale attraverso una modalità idonea a raggiungere target più giovani, valorizzando al tempo stesso le competenze e le capacità di giovani creativi.

2022

Realizzazione della quinta edizione di **ROMEVIDEOGAMELAB**

ENEA, IL FUTURO DEL PASSATO, è il terzo momento della trilogia di cui fanno parte "Teatri Antichi Nostris contemporanei" e "Ulisse contemporaneo". Progetto speciale MIC del 2022 ha proposto l'eroe fondatore di Roma attraverso tre serate con la regia di Piero Maccarinelli, le voci di Viola Graziosi, Graziano Piazza e Giuseppe Sartori, le musiche eseguite da Rita Marcotulli e da Stefano Saletti & la Banda Ikona, le testimonianze degli storici Giusto Traina, Andrea Mastroloongo, Laura Pepe.

VIVA LA SCIENZA! è un progetto di divulgazione scientifica proposto da ricercatori ed esperti in grado di costruire un dialogo al tempo stesso approfondito e divertente, rigoroso e coinvolgente. Un percorso di laboratori, scienze show presso la Biblioteca Arcipelago Auditorium di Roma su temi chiave come ambiente e clima. Il progetto è vincitore dell'AVVISO PUBBLICO ESTATE ROMANA 2022. RIACCENDIAMO LA CITTA' INSIEME

6 1 MITO_Minerva, terzo e ultimo anno del progetto triennale, vincitore dell'Avviso Pubblico Contemporaneamente Roma 2020-2021-2022: un'esperienza in Realtà Aumentata in site specific all'interno del quartiere Eur. A conclusione di questa trilogia del Mito Aumentato l'intero asset dei contenuti di 6 1 Mito è stato trasportato in un metaverso virtuale, la cui fruizione si è svolta in occasione della quinta edizione del Romevideogamelab.

Game inFest, è una rassegna all'interno della 32ª edizione di Noir inFestival per esplorare la relazione tra cinema e videogiochi. Dal 4 al 6 dicembre 2022 presso la sede dell'Università IULM di Milano un campione di 12 videogiochi per scoprire l'incontro tra i videogiochi e un genere cinematografico/letterario per eccellenza e momenti di approfondimento: il noir/giallo / thriller.

2023

GAME HUB-DEMO DAY è il punto di arrivo del percorso di incubazione e accelerazione del Cinecittà Game Hub di otto startup innovative nel settore videoludico nato dall'accordo di cooperazione tra Regione Lazio, Lazio Innova e Cinecittà, con la partnership tecnica di IIDEA. Il Demo Day, che si è svolto il 30 novembre 2023 all'Ara Pacis, ha permesso a ognuno degli otto team di raccontare e mostrare il rispettivo prodotto a un pubblico composto da istituzioni, investitori, publisher nazionali, internazionali e giornalisti della stampa generalista e specializzata.

Il progetto biennale "**VIBR@ZIONI - Itinerari tra cultura, arte e tecnologie digitali per l'inclusione**" è un progetto biennale vincitore dell'Avviso Pubblico "Culture in movimento 2023-2024" di Roma Capitale. Un ciclo di appuntamenti volti a favorire l'inclusione, il coinvolgimento e l'accesso di nuovi pubblici, la sperimentazione di modelli innovativi di creatività, con il coinvolgimento di giovani musicisti e scienziati. Per la prima annualità è svolto all'interno del II Municipio di Roma nei seguenti luoghi densi di significato per lo stretto legame storico con il territorio e con la comunità: la Biblioteca Europea e la Biblioteca di Villa Leopardi, l'Istituto Comprensivo Sinopoli – Ferrini, il Centro Anziani del Villaggio Olimpico, il Museo Civico di Zoologia.

2024

Realizzazione della **VI edizione del festival Rome Videogame Lab** che per la prima volta cambia sede trasferendosi negli spazi dell'Auditorium Parco della Musica di Roma. Questa edizione è stata caratterizzata dal tema Realtà e simulazione e ha visto la novità dell'Indie Showcase, un'area con oltre 25 postazioni di gioco dove il pubblico ha potuto provare titoli indie di recente o prossima pubblicazione.

Seconda annualità del progetto **VIBR@ZIONI - Itinerari tra cultura, arte e tecnologie digitali per l'inclusione**, vincitore dell'Avviso Pubblico "Culture in movimento 2023-2024" di Roma Capitale, che ha un focus sul tema della migrazione e dell'integrazione attraverso attività di divulgazione scientifica ed esperienze musicali e teatrali inclusive e coinvolgenti in alcuni luoghi del Municipio II di Roma: Mercato Trieste, Istituto comprensivo Sinopoli-Ferrini, Biblioteca Europea, Museo Civico di Zoologia, Auditorium Goethe Institute.

ROME VIDEOGAME WORLD: raccogliendo l'esperienza del pluriennale festival Rome Videogame Lab di riferimento, dal 24 al 26 maggio 2024 a Cinecittà World tre giorni di videogiochi per bambini, ragazzi, genitori ed appassionati che si sono messi alla prova con i laboratori Minecraft, le piste di Mario Kart, i simulatori di guida, i cabinati originali di Arcade Story.

Nell'ottobre 2024 ha realizzato **Rome Videogame EDU** presso il museo MACRO di Roma: quattro giorni di workshop per bambini e ragazzi e un incontro per educatori e genitori, condotti da Marco Vigelini, CEO di Maker Camp e Minecraft Global Educator, e da esperti dell'educazione tecnologica e delle discipline STEM attraverso i videogiochi contenuti educativi e di sensibilizzazione. Il progetto è stato sostenuto dal Municipio II di Roma Capitale in collaborazione con Azienda Speciale Palaexpo.

Sempre nell'ottobre 2024 ha curato la sezione di Zagarolo del **Festival dell'Economia della Cultura** che alla sua prima edizione, promuove il ruolo centrale della produzione culturale e creativa come volano di crescita sociale ed economica dei territori. La sezione di Zagarolo si è focalizzata sulla funzione delle nuove tecnologie a supporto della produzione e valorizzazione della cultura attraverso un ricco calendario di appuntamenti: case history, focus, presentazioni, momenti di confronto e incontri B2B.

Dal 25 al 27 ottobre 2024 presso il Gazometro Ostiense Q Academy ha partecipato all'edizione di **Maker Faire 2024**, la fiera annuale aperta al pubblico che si tiene a Roma dedicata all'innovazione, alla tecnologia e alla creatività. In collaborazione con Maker Camp sono stati proposti laboratori Minecraft e Fortnite, Simulatori di guida per ragazzi e adulti.

2025

Mission e Vision

Mission

Sviluppo di progetti e attività capaci di generare **audience development**, favorire il **superamento del divario digitale** e contribuire allo **sviluppo sociale e culturale delle comunità**, operando al confine tra **arte, cultura, educazione e innovazione tecnologica**.

Vision

Contribuire alla costruzione di una società in cui **cultura, arte e innovazione siano accessibili, inclusive e partecipate**, capaci di generare conoscenza, rafforzare le comunità e promuovere processi di cambiamento sociale sostenibile.



Governance

Q Academy è stata costituita nel 2013 con un capitale sociale pari a 10.000,00 euro.

Da giugno 2023 la **compagine sociale** è costituita da:

Orsola Damiani (50%)

Davide Maria Damiani (25%)

Uround società a responsabilità limitata (25%)

Q Academy nel 2024 è amministrata da un **Consiglio di amministrazione**, l'organo esecutivo cui l'Assemblea dei soci affida la conduzione della vita dell'impresa sociale, nel rispetto della sua Mission e dello statuto, che dura in carica tre anni ed è rieleggibile.

Il Consiglio di amministrazione è composto da tre membri, in carica fino all'approvazione del Bilancio di esercizio chiuso al 31/12/2025, che svolgono l'incarico a titolo gratuito.

Presidente:

Francesca Sereno, project manager di Q Academy dal 2016 e di Rome Videogame Lab dal 2018.

Consiglieri:

- *Giovanna Marinelli* - esperta in management culturale, direttrice editoriale di Rome Videogame Lab.
- *Marco Vigelini* - fondatore e CEO di Maker Camp, nominato tra i migliori 10 educatori Minecraft al mondo.



Q Academy dal gennaio 2024 ha adottato un Codice Etico pubblicato sul proprio sito nella sezione "trasparenza":

www.qacademy.it/?view=article&id=41&catid=2

Staff



www.teatriantichi.it

Q Academy può contare su un team di professioniste che collaborano in maniera stabile e continuativa per la realizzazione dei progetti.

GIOVANNA MARINELLI

Esperta in management culturale. E' stata Assessore alla Cultura Turismo e Sport e Direttore Dipartimento Cultura del Comune di Roma; Direttore Teatro Stabile di Roma; per alcuni anni ha diretto l'Ente Teatrale Italiano; è stata componente della Commissione Consultiva per il Teatro del Ministero per i Beni e le Attività Culturali; ha collaborato con istituzioni pubbliche e private per la realizzazione di eventi e progetti culturali; ha insegnato Sistemi Organizzativi dello Spettacolo presso le maggiori Università Italiane; nel 2013 è stata nominata Cavaliere de "L'Ordre National de la Légion d'Honneur" dalla Repubblica Francese. Nel 2023 è stata Commissario Straordinario del Teatro di Roma. Attualmente è segretaria generale della Fondazione Ennio Morricone.

FRANCESCA SERENO

Laureata in Economia Politica, inizia la sua attività professionale nel settore del Retail Real Estate dove si occupa di studi di fattibilità per nuovi progetti e di valutazione di mercato di insediamenti destinati a commercio e tempo libero. Fortemente interessata al settore culturale, verso la fine degli anni '90 comincia la collaborazione con la Fondazione Fitzcarraldo di Torino, di cui è socio fondatore, maturando esperienza in piani di sviluppo di progetti culturali con particolare attenzione agli aspetti della progettazione e della sostenibilità. Su questi temi per più di 10 anni ha svolto attività di docenza in corsi per progettisti su attività artistico-culturali promossi nel corso degli anni da Facoltà Universitarie (Politecnico di Torino, Università degli Studi di Udine), enti pubblici (Regione Lombardia, Regione Lazio, Provincia di Roma) ed enti di formazione. Dal 2014 al 2019 è stata editorialista del Giornale delle Fondazioni.

ORSOLA DAMIANI

Diplomata all'Accademia di Illustrazione di Roma, segue un master in incisione e poi...vola a Parigi per uno stage presso La Rousse Edition. Tornata in Italia, si specializza in grafica editoriale lavorando presso Civita per 16 anni e collaborando con altre società operanti nel settore culturale.

Crea il suo logo, un piccolo pesce rosso, che nuota tra illustrazioni a mano e grafica editoriale, affiancando al lavoro di illustratrice quello di graphic designer freelance per la comunicazione e promozione di festival, mostre d'arte, spettacoli, eventi, rassegne teatrali.

Pubblica libri per ragazzi, crea illustrazioni per la didattica nei musei, magazine on line, etichette di vini/birre e partecipa a varie mostre collettive.

Dal 2021 è socio AI - Autori d'Immagini

Attività 2025



La **settima edizione di RomeVideogameLab**, il primo e unico festival nazionale degli Applied Game prodotto da Q Academy, si è svolta **dall'8 all'11 maggio 2025** e, per la prima volta, ha avuto sede presso **WEGIL**, l'hub culturale della Regione Lazio nel cuore di Trastevere, con tante novità e importanti ospiti provenienti da tutto il mondo.

La **nuova location** si è rivelata particolarmente funzionale per la sua posizione urbana e per le esigenze tecniche del Festival, anche se gli spazi utilizzabili per questa edizione sono stati limitati, a causa di precedenti impegni di Wegil, che ha determinato un'offerta più contenuta (dai laboratori ai giochi) rispetto alle precedenti edizioni.

Educational & Industry sono le due sezioni che hanno caratterizzato questa edizione, ponendo l'accento su come il gaming possa essere da un lato un potente strumento educativo, coinvolgendo giovani e giovanissimi in un'esperienza di formazione, divertimento e socialità, e dall'altro, una industria creativa fortemente innovativa con un mercato che in Italia nel 2024 è stato pari a 2,4 miliardi di euro, secondo il rapporto annuale IIDEA, l'Associazione di settore in Italia.

Tante le attività per scuole, famiglie e giovani appassionati, i **laboratori Minecraft**, a cura di Maker Camp e guidati da Marco Vigelini, hanno stimolato la curiosità, sviluppando competenze digitali attraverso la narrazione e il problem solving; *Giochiamo con Fortnite e Rocket League* sono state le sessioni di gioco, sempre a cura di Maker Camp, incentrate sul lavoro di squadra; il **Laboratorio Game Design**: creare storie e mondi virtuali, a cura di GAMM Museum, ha sviluppato la capacità di imparare a costruire storie nel mondo dei videogiochi, scoprendo il legame tra creatività e tecnologia; i **laboratori scientifici**, a cura di TECNOPOLO DI ROMA – CNR, hanno fatto avvicinare al mondo della scienza attraverso attività, giochi e piccoli esperimenti; ed infine, **Videogiochi e Patrimonio Culturale: un laboratorio creativo realizzato dall'Ambasciata di Francia in Italia**, ha consentito di immaginare un videogioco ambientato nella storica cornice di Palazzo Farnese, cui seguirà una riflessione tra Italia e Francia sulla valorizzazione del patrimonio culturale attraverso i videogiochi.

L'8 e il 9 maggio, il **Cinema Troisi**, accanto al WeGil, è stato teatro di **talk rivolti a studenti, docenti, esperti e professionisti del settore**.

Tra gli appuntamenti, *Dall'intrattenimento all'istruzione: l'impatto dei videogiochi sull'apprendimento interdisciplinare* che ha presentato il progetto GameOn4School, la challenge per le scuole realizzata da AIV - Accademia Italiana Videogiochi, in collaborazione con QAcademy, con il patrocinio dell'Assessorato alla cultura del Comune di Roma e dell'Associazione Nazionale Presidi Lazio; *Oltre l'immagine: il potere del design persuasivo nei videogiochi e la psicologia degli influencer*, su come la combinazione di design persuasivo e influencer possa diventare un potente strumento di influenza, e come indirizzare e/o contenere le loro azioni per evitare abusi e manipolazioni e *Videogiochi e Copyright: il diritto d'autore nei videogame*, perché la protezione della proprietà intellettuale è

una delle questioni cruciali nel gaming: questi due talk sono promossi dalla Regione Lazio, da Lazio Innova e dalla Camera di Commercio di Roma.

E ancora: *Le industrie nazionali dei videogiochi*, un confronto tra Svizzera, Romania, Croazia e Italia dove rappresentanti delle rispettive associazioni nazionali hanno discusso strategie di crescita, politiche culturali e strumenti di supporto agli sviluppatori locali; *Game Reset: investimenti e ristrutturazioni nell'industria videoludica globale*, sull'attuale trasformazione dell'industria videoludica.

Come di consueto il festival ha avuto una sezione B2B svoltasi nei giorni 8 e 9 maggio che ha visto moltiplicarsi i contatti e gli incontri tra i buyer italiani (15) e stranieri (16) e gli studi di sviluppo italiani selezionati (21 di cui 8 laziali). Il programma **B2B** è stato realizzato con il supporto di Regione Lazio, Lazio Innova, Camera di Commercio di Roma e ICE-Agenzia per la promozione e Internazionalizzazione delle imprese italiane.

Sono inoltre stati allestiti dei **desk istituzionali** in cui il Ministero della Cultura - Direzione Generale Cinema, l'Area internazionalizzazione e attrazione degli investimenti della Regione Lazio, Lazio Innova, ICE-Agenzia per la promozione all'estero e l'internazionalizzazione delle imprese Italiane, Creative Europe Desk Italy hanno presentato agli operatori le misure in corso per il settore videoludico.

Durante tutte le giornate del festival, i partecipanti hanno potuto testare i nuovi videogiochi rilasciati da

21 Studi di Sviluppo italiani nell' **Indie Show Case**, i simulatori di guida, progettati da appassionati di corse e aspiranti piloti di tutte le età, di vivere la velocità in tutta sicurezza e la **Pista di Mario Kart**, un'esperienza unica di corsa nel mondo reale, una gara mozzafiato in un ambiente ricco di ostacoli e sorprese.

Il 10 maggio è stato presentato il **GAMM**, il nuovo Museo del Videogioco di Roma, uno spazio immersivo dedicato alle opere interattive, situato nel cuore della Città eterna, a pochi passi da Piazza della Repubblica. I partecipanti avranno in regalo dei coupon per l'ingresso ridotto al museo.

Domenica 11 maggio, il gran finale è stato affidato al **Kenobit Show** - tra **intrattenimento e cultura dei videogiochi**, dove il noto performer, figura centrale della scena 8 bit, ha condotto un appassionante viaggio tra musica Dance con Game Boy e Meet&Greet, improvvisazioni ambienti con Nintendo DS e sessioni di gioco-cabaret.

Anche l'edizione 2025 ha il suo **video di recap** che contiene oltre alle immagini iconiche della settima edizione le clip dei videogiochi presentati dagli **8 studi laziali selezionati** dalla Regione Lazio per partecipare al B2B. Le interviste e il video conclusivo sono visibili sul sito del festival e su quello di Excaliber.





I NUMERI DI ROMEVIDEOGAMELAB 2025

52 APPUNTAMENTI

32 WORKSHOP

8 TALK

21 POSTAZIONI DI VIDEOGIOCHI

8 POSTAZIONI ESPORT

2 SIMULATORI DI GUIDA

1 PISTA DI MARIO KART

1 EVENTO

12 ORE PER 301 INCONTRI B2B TRA 31 BUYER E 21

STUDI DI SVILUPPO

1.500 presenze

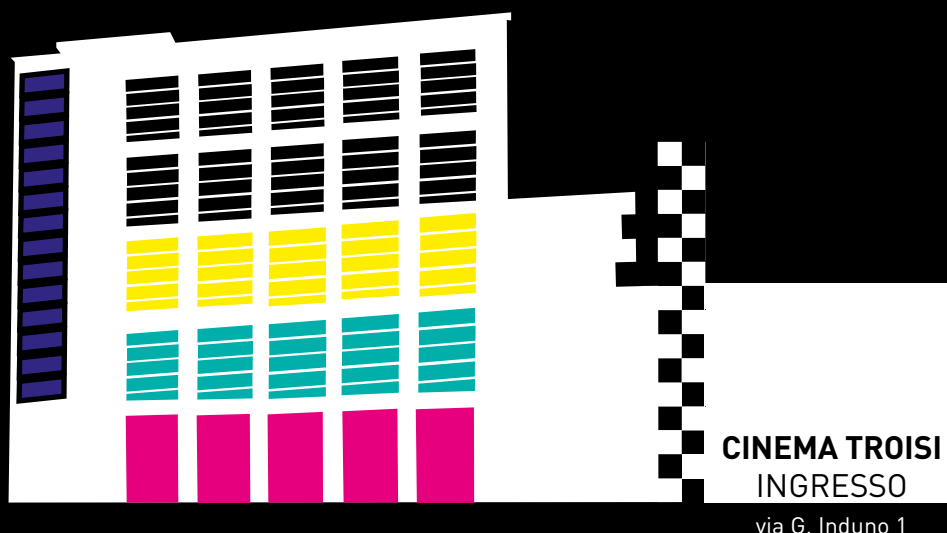
tra cui circa 450 STUDENTI

Il Festival è stato realizzato con il supporto di **ICE - Trade & Investment Agency, Regione Lazio Lazio Innova e Camera di Commercio di Roma**, con il patrocinio di **Regione Lazio** e di **Roma Capitale**, con il sostegno di **Cinecittà S.p.A.** e si è avvalso della collaborazione di **Excaliber**.

Sponsor tecnico **Acer**, media sponsor **Radio Rock**

I LUOGHI DEL FESTIVAL

WEGIL
INGRESSO
Largo Ascianghi 5



CINEMA TROISI
INGRESSO
via G. Induno 1

PIANO TERRA

AUDITORIUM LET'S PLAY

SPAZIO LEDWALL

MEZZANINO

SPAZIO ZELDA

I PIANO

SPAZIO HALO

SALA ELSA MORANTE





“ARCA DI NOÈ’ Storie di viaggi e di accoglienza” è un progetto vincitore dell’Avviso Pubblico “Artes et Iubileum – 2025” per la promozione di iniziative finalizzate all’ampliamento dell’offerta culturale e all’accrescimento dell’attrattività degli spazi periferici in occasione del Giubileo 2025.

L’Arca di Noè nel nostro immaginario è un luogo sicuro e protetto, in cui nessuno deve sentirsi estraneo, perché lì sono accolte tutte le diversità.

Prendendo le mosse da questa immagine iconica, il progetto si è sviluppato tra luglio e dicembre 2025 nel XV Municipio di Roma con un percorso di incontri in grado di tessere una rete di relazioni intergenerazionali, multiculturali e formative tra comunità diverse, un cammino di conoscenza e di accoglienza dell’altro.

Il programma si è articolato in due sezioni laboratoriali e in diversi spettacoli:

- **Letture condivise ad alta voce**, a cura di Sabina De Tommasi e Flavia Gallo, con adulti e bambini culminate in due spettacoli: “Siamo tutti Saltatrás”, andato in scena presso il Teatro Le Sedie con le scene di Orsola Damiani e “Nomás, Nomades”, andato in scena presso il Teatro de l’Ascolto, con la scenografia di Barbara Della Polla e la musica dal vivo del pianista Luigi de Martino.

- **Laboratori teatrali** basati sulla storia di Pinocchio a cura di Manuela Mandracchia e Fabio Cocifoglia con la collaborazione di Sonia Barbadoro, Laura Mazzi e Laura Nardi, che si sono conclusi con la costruzione dello spettacolo “Pinocchio nell’Isola Farnese”, con musiche e voci di Daniela Di Renzo, Francesco Nobili e Felice Zaccheo, andato in scena nel suggestivo borgo di Isola Farnese.

- Per completare la proposta sono andati in scena gli **spettacoli**: “La principessa Cincillà e la torta di compleanno” di Alessandro Portelli, con Chiara Lombardo, “Il diario di Irene Bernasconi” a cura di Laura Nardi, “Le avventure di Nino” di e con Roberto Anglisani, “Il mio nome è Bohumil” di Jacob Olesen, Giovanna Mori, Francesco di Branco, con Jacob Olesen, regia di Giovanna Mori.

Tutte le attività sono state proposte a titolo gratuito.

Il progetto è stato possibile grazie al Municipio XV di Roma Capitale - Assessorato alle Politiche Scolastiche e Culturali e al coinvolgimento di una rete territoriale composta da: Biblioteche di Roma - Biblioteca Galline Bianche, Libreria PiantaParole, Cooperativa Luigi Petroselli, Centro Donna Artemisia, Associazione Isola Farnese APS, Salviamo la mente Cooperativa sociale, C’è posto per tutti APS, Circolo lettori I Voltapagine, Istituto Comprensivo Via Cassia 1694 sede Isola Farnese, Istituto Comprensivo La Giustiniana sede via Iannicelli 172, Teatro Le Sedie, Teatro de l’Ascolto

Tutte le tappe dell’Arca di Noè sono raccontate dal video realizzato da Gianluca Rame e presentato il 16 dicembre presso la Parrocchia San Melchiade.



CALENDARIO EVENTI

4 luglio h.18.00

Giardino via Inverigo 28
La principessa Cincillà e la torta di compleanno

5 luglio h. 19.00

Giardino di via Inverigo 28
I Diario di Irene Bernasconi

27 / 28 settembre h. 18.00

Isola Farnese
Pinocchio all'Isola Farnese

4 ottobre h.17.00

Teatro Le Sedie
La principessa Cincillà e la torta di compleanno

11 ottobre h. 17.00

Giardino di via Inverigo 28
L'avventura di Nino

12 ottobre h. 17.00

Teatro Le Sedie
L'avventura di Nino

19 ottobre h. 21.00

Teatro Le Sedie
Il mio nome è Bohumil

26 ottobre h. 17.00

Teatro Le Sedie
Siamo tutti Saltatràs

21 novembre h.18.00

Teatro de l'Ascolto
Nomàs

29 novembre h. 17.00

Teatro Le Sedie
Siamo tutti Saltatràs

16 dicembre h.17.00

Parrocchia San Melchiade
Arca di Noè nel XV municipio

I NUMERI DI ARCA DI NOE'. STORIE DI VIAGGI E DI ACCOGLIENZA

32 INCONTRI LABORATORIALI

per una durata complessiva di circa 80 ore

12 enti, pubblici e privati coinvolti

600 spettatori





Money Roots nasce da una richiesta della BANCA NAZIONALE DEL LAVORO S.P.A. di individuare una modalità innovativa, coinvolgente e facile da comprendere finalizzata a superare la diffidenza dei giovani adulti (24-35 anni) verso gli investimenti tradizionali.

A tale scopo è stato coinvolto **Pochi Studio** che ha ipotizzato la realizzazione di una APP denominata Money Roots, che integra meccaniche di gioco per rendere l'esperienza più coinvolgente e motivante destinata a quattro target chiave che rappresentano i diversi approcci e le diverse esigenze dei giovani adulti.

Pochi Studio ha pertanto sviluppato il prototipo dell'App, utilizzando la metafora della casa per suddividere il percorso verso la sicurezza finanziaria in step intuitivi:

- Fondamenta (Risparmio): costruire solide fondamenta attraverso il risparmio costante.
- Muri (Gestione Spese): proteggere i propri risparmi gestendo le spese in modo intelligente.
- Tetto (Investimenti): proteggere il futuro con investimenti mirati.
- Casa Completa (Sicurezza Finanziaria): la realizzazione della propria sicurezza finanziaria, una casa solida e protetta.

Per rendere comprensibile lo sviluppo della App è stato realizzato un Mock Up comprensivo di una serie di aspetti quali:

- Schermate dell'App: Interfaccia utente intuitiva e moderna, con grafiche accattivanti e animazioni.
- Evoluzione della Casa: Visualizzazione progressiva della costruzione della casa in base ai progressi finanziari.
- Badge: Riconoscimenti virtuali per premiare il raggiungimento degli obiettivi.
- Dashboard: Panoramica completa dei propri investimenti e progressi, con grafici chiari e facili da interpretare.
- AI Coach: Un assistente virtuale con un'immagine amichevole e professionale.

Il Moke Up è stato presentato il 1° dicembre 2025 presso la sede di BNL all'interno di una sessione dedicata a progetti innovativi. Nei primi mesi del 2026 il committente valuterà le prospettive per lo sviluppo del progetto.



Meta-Forme è un percorso artistico culturale e didattico per la città di Grosseto ideato dall'artista Simone Ciampi che, nella sua seconda edizione che si svolge nella stagione 2025/2026, è prodotto da Q Academy.

Meta-Forme nasce con l'obiettivo di ristabilire la connessione dei cittadini con luoghi della città, teatrali e non, e promuovere la cultura e il linguaggio teatrale a fini divulgativi e di sensibilizzazione.

Quattro sezioni compongono il programma che propone spettacoli, reading e momenti di riflessione su testi e autori che hanno segnato la storia culturale del nostro paese destinati ad un pubblico vasto per età e cultura, con particolare attenzione ai giovani e agli studenti delle scuole medie superiori.

- **Incontri in classe** (ottobre 2025 - aprile 2026): in alcune scuole superiori della città, dei reading di grandi autori (da Dante a Petrarca, da Shakespeare a Leopardi) che hanno consentito ai ragazzi di accostarsi in maniera consapevole ai grandi autori del passato e contemporanei.

- **Invito all'ascolto** reading presso la Biblioteca Chelliana dedicato ai "libri che parlano di libri", per ridare forma e vita alla parola, riavvicinare il pubblico ad un nuovo ascolto, ormai perso da troppo tempo, dei suoni delle voci della musicalità delle emozioni che la parola letta e recitata può far risuonare all'interno della nostra anima. I romanzi scelti per la lettura sono: Misery di Stephen King (29 ottobre 2025), Fahrenheit di Ray Bradbury (28 novembre 2026), Firmino di San Savage (30 gennaio 2026) per finire il 13 marzo 2026 con Il nome della rosa di Umberto Eco.

- **Forme della Metamorfosi** con lo spettacolo "*L'arte ritrovata, il quadro liberato*" in programma il 13 febbraio 2026 al Teatro degli Industri. Il testo, curato da Simone Ciampi, parla di noi, delle storie di tanti uomini e donne, un viaggio nel mondo inesplorato delle nostre anime, l'arte liberata da eroi che hanno rischiato la propria vita per consegnarci la bellezza di centinaia di anni di pittura.

- **Per riflettere insieme**, una giornata di reading e narrazioni teatrali programmata il 18 aprile 2026 negli spazi della Biblioteca Chelliana, con l'intento di far rivivere la voce dei testimoni, evocare fatti e suscitare emozioni, utilizzando il teatro e la sua capacità di coinvolgere ed evocare attraverso la voce e il corpo degli attori e dei cittadini.

Tutti gli appuntamenti sono a ingresso libero con prenotazione, eccetto lo spettacolo previsto al Teatro degli Industri il 13 febbraio che sarà accessibile con un biglietto di 5 euro per la rappresentazione della mattina destinata alle scuole e di 10 per l'evento serale per tutti.

Con questo programma ricco ed articolato che tocca luoghi culturali chiave della città, META-FORME vuole diventare un appuntamento ricorrente per i cittadini, un punto di riferimento per la vita culturale del capoluogo toscano.

Meta-Forme è sostenuto dal Comune di Grosseto. Nel 2025 si sono svolti una parte degli Incontri in classe e due appuntamenti dell'Invito all'ascolto

PARTE III

RELAZIONE SOCIALE





Gli stakeholder

La platea di interlocutori con cui Q Academy si relaziona è molto articolata ed è frutto delle relazioni di natura istituzionale, artistica, scientifica, didattica, economica intessute negli anni, sia a livello territoriale che nazionale, che sono cresciute progressivamente.

Gli stakeholder interni, ossia i portatori di interesse presenti nell'organizzazione, sono essenzialmente i **soci** e il **consiglio di amministrazione** (stakeholder primari in quanto ne determinano le scelte e le influenzano direttamente) e i **collaboratori** e **consulenti** (stakeholder secondari in quanto ne orientano le scelte e ne sono influenzati)

Per quanto riguarda invece gli stakeholder esterni, in linea con la nostra mission di "produrre audience development", gli stakeholder primari sono i fruitori delle nostre attività, ossia il **pubblico**.

I principali beneficiari diretti delle attività svolte da Q Academy nel 2024 sono stati:

- il pubblico di Rome Videogame Lab: la VII edizione che si è svolta in una nuova location (WEGIL l'hub culturale della Regione Lazio situato nel cuore di Trastevere) ha registrato la partecipazione dei residenti nella capitale in particolare dei quartieri in prossimità. L'ubicazione centrale di WEGIL ha permesso di intercettare un pubblico esterno alla capitale, sia proveniente dal resto della regione e anche fuori regione, che straniero.

- i partecipanti all'ARCA DI NOE: questo progetto ha registrato il coinvolgimento di una fascia di residenti nel Municipio XV di Roma che hanno partecipato sia perché coinvolti nelle attività laboratoriali, sia in veste di spettatori degli spettacoli.

- il pubblico di META-FORME: si tratta dei cittadini di Grosseto che includono target trasversali, dagli studenti degli Incontri in classe ai lettori che appartengono a varie fasce di età.



Enti e istituzioni pubbliche

Il 2025 ha confermato il contributo di **Regione Lazio**, insieme alla società in house **Lazio Innova**, che ha sostenuto Rome Videogame Lab. Si è inoltre rafforzata la collaborazione con lo Spazio Attivo di Zagarolo.

Anche **ICE – Istituto del Commercio Estero del MAECI** ha confermato il proprio supporto al Festival RomeVideoGameLab gestendo l'incoming degli ospiti internazionale del B2B.

In ambito più locale, Q Academy ha consolidato la propria relazione con **Roma Capitale** che ha sostenuto la comunicazione tradizionale del Rome Videogame Lab. Per Q Academy l'Amministrazione Capitolina, attraverso il Dipartimento delle Attività Culturali, rimane un ente di riferimento per accedere a contributi attraverso bandi come nel caso del progetto ARCA DI NOE, sostenuto attraverso l'Avviso Pubblico "Artes et Jubilaeum-2025".

Il **Municipio XV di Roma Capitale** è stato un interlocutore privilegiato di Q Academy soprattutto nella creazione di reti territoriali che hanno favorito la diffusione e la divulgazione degli appuntamenti di ARCA DI NOE.

Anche l'**Istituzione Biblioteche di Roma** rimane uno stakeholder locale per Q Academy, sia per la realizzazione di iniziative legate alla lettura e alla narrazione, sia come insieme di spazi che rappresentano dei veri e propri presidi culturali nel territorio romano.

Con il **Comune di Grosseto**, con il quale è stato condiviso l'obiettivo di sviluppare progetti capaci di generare un maggiore coinvolgimento dei cittadini, è stata avviata una collaborazione nell'ottica di estendere le iniziative anche ad altri ambiti geografici.

Partner

Cinecittà Spa anche quest'anno ha sostenuto il festival Rome Videogame Lab, con la VII edizione interamente prodotto da Q Academy.

Prosegue la partnership con **Maker Camp**, che ha collaborato con Q Academy al festival, realizzando laboratori e tornei e-Sport destinati alle scuole e ai bambini, e con **AIV, l'Accademia Italiana di Videogiochi**, che ha partecipato al festival sia presentando nuovi giochi realizzati da ex allievi sia coinvolgendo i propri studenti nel supporto alle sezioni B2B e B2C, in particolare nell'assistenza agli ospiti internazionali.

L'ARCA DI NOE' ha rappresentato l'opportunità di instaurare una rete di collaborazioni con diversi **operatori culturali del territorio del Municipio XV di Roma**: dalla Libreria PiantaParole al Centro Donna Artemisia, dall'associazione Isola Farnese APS ai teatri le Sedie e de L'ascolto, dalle associazioni C'è Posto per Tutti e Salviamo la Mente ad alcuni Centri Anziani. Una buona parte di questi stakeholder territoriali ha espresso l'intento di proseguire il percorso virtuoso avviato con l'ARCA DI NOE', in particolar modo la **Cooperativa Luigi Petroselli**, che gestisce il comprensorio di via Inverigo, ha manifestato la volontà di proseguire la partnership con Q Academy nell'ottica di fare crescere il ruolo di presidio socio-culturale del cosiddetto "villaggio sociale".



PARTE



SITUAZIONE ECONOMICO FINANZIARIA

Dati economico-finanziari

Q Academy è un'impresa sociale, dal 2022 riconosciuta Ente del Terzo Settore (ETS). Leggere i principali dati economico-finanziari permette di comprendere la solidità dell'ente e quindi la garanzia della continuità di realizzazione delle attività, la capacità di intercettazione di risorse economiche pubbliche e private e l'andamento di breve periodo.

Per rendere chiara e trasparente la modalità di impiego dei contributi pubblici gestiti per realizzare le attività, Q Academy rende noti nel proprio sito l'elenco dei finanziamenti ricevuti dalle amministrazioni pubbliche locali e nazionali.

Patrimonio netto	59.962 €
Valore della produzione	204.878 €
Risultato d'esercizio	- 2.298 €

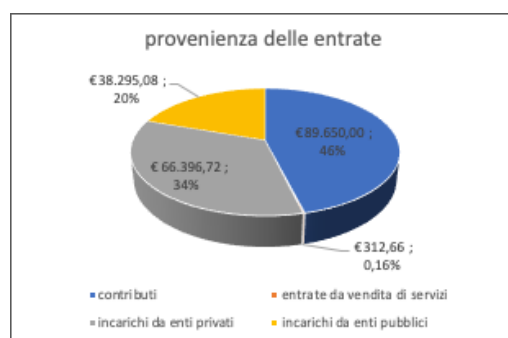
I costi sono ammontati a 206.676 Euro, di cui circa il 92% rappresentati da costi sostenuti per la realizzazione delle attività,

La situazione economica dell'ente ha generato per l'anno 2025 una lieve perdita di esercizio pari a 2.298 Euro. Questo disavanzo è dovuto sostanzialmente a costi generali straordinari, come ad esempio la chiusura del rapporto con la società SBS ECO Consulting, che ha gestito gli aspetti contabili e fiscali di Q Academy fino al 2024.

La perdita del bilancio di esercizio è stata coperta integralmente dagli utili portati a nuovo.

Provenienza delle risorse finanziarie

Per comprendere in modo preciso quali sono le risorse immesse nella realizzazione dei servizi e per interpretare queste risorse qualitativamente è opportuno analizzarne origine e caratteristiche.



Il valore della produzione dell'ente è rappresentato per il 46% da ricavi derivanti da contributi, che nel 2025 riguardano il finanziamento di 89.650,00 euro di Roma Capitale, Dipartimento Attività Culturali per "ARCA DI NOE" – Storie di viaggi e di accoglienza", nell'ambito dell'Avviso Pubblico "Artes et Iubilaenum – 2025" - QD/1895/2025 del 03/07/2025.

La seconda voce di entrata è rappresentata da incarichi da enti privati e tra questi è significativo il peso dell'entrata derivante da Cinecittà s.p.a. per la realizzazione del festival Rome Videogame Lab.

Gli incarichi da enti pubblici costituiscono il 20% dei ricavi e riguardano gli affidamenti di Lazio Innova per Rome Videogame Lab e del Comune di Grosseto per Meta-Forme.

Infine una piccola quota dei ricavi deriva dalle prenotazioni dei laboratori inseriti in Rome Videogame Lab attraverso la piattaforma Eventbrite.

ROME



PARTE IV



IL FUTURO

Le prospettive di sviluppo

In un contesto economico, culturale, ambientale, come quello attuale, l'intento di Q Academy è di confermare l'impegno a realizzare progetti culturali con un maggiore impatto sociale, più propriamente legato alla natura e alla mission dell'ente in quanto ente di Terzo Settore.

La volontà è di mantenere la cultura al centro della propria missione, non solo come fine estetico, ma come motore di mutamento sociale; pertanto, le azioni future saranno improntate a rafforzare le iniziative che promuovono l'inclusione, la partecipazione attiva della cittadinanza e il benessere della comunità.

Il progetto ARCA DI NOE' ha generato relazioni e partenariati forieri di stimoli per una progettazione in tal senso. Partiremo da queste collaborazioni per sviluppare iniziative e nuovi partenariati che generino innovazione sociale e sviluppo di comunità.

L'altra linea di intervento riguarderà l'utilizzo della tecnologia come strumento che gioca un ruolo significativo in ambito educativo, formativo, divulgativo.

La collaborazione ormai consolidata con Lazio Innova e in particolare con lo Spazio Attivo di Zagarolo costituirà il terreno per proseguire il percorso legato alla promozione del comparto videoludico sia attraverso il Rome Videogame Lab sia attraverso nuove iniziative.

L'avvio della collaborazione con il Comune di Grosseto, che ha visto la produzione del progetto Meta-Forme ancora attivo nel 2026, è il punto di partenza per esplorare nuovi ambiti geografici in cui sviluppare i nostri progetti, ulteriore obiettivo per il prossimo anno ai fini di estendere il nostro margine di azione.

Infine l'obiettivo della stabilità finanziaria sarà perseguito proseguendo la strategia di diversificazione dei flussi di entrata mirata a costruire un modello di sostenibilità ibrido che affianchi alle entrate istituzionali (contributi e finanziamenti pubblici) una quota crescente di risorse derivanti da partnership con il settore privato. Inoltre si porrà particolare attenzione ad incrementare il valore generato dalle singole commesse. Un obiettivo prioritario per il prossimo esercizio sarà infatti l'efficientamento della gestione dei progetti, ottimizzando i modelli operativi per generare una maggiore marginalità su ogni iniziativa. Tali risorse diventeranno fondi vitali da reinvestire nel potenziamento delle attività istituzionali e nella copertura dei costi fissi della struttura, garantendo così una maggiore stabilità all'organizzazione.



impresa sociale srl